NES-MN-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MEGA MAN™

INSTRUCTION BOOKLET

CAPCOM®

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

SAFETY PRECAUTIONS

Please take time to read the important instructions in this booklet. Observing the step-by-step instructions and complying with the warnings will be your personal guarantee to greater satisfaction over a long period of time.

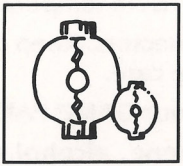
SAFETY PRECAUTIONS

1. **Avoid subjecting this high precision GAME PAK to extreme temperature variances. Store at room temperature.**
2. **Do avoid touching terminal connectors. Keep clean by inserting GAME PAK in protective storage case.**
3. **Never attempt to disassemble your GAME PAK.**
4. **Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the GAME PAK.**
5. **For best results, play the game a distance away from your television set.**
6. **Pause for 10-20 minutes after 2 hours or more of continuous game playing. This will extend the performance of your GAME PAK.**

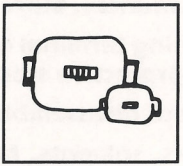
HELPFUL GAME-PLAYING HINTS

A thermometer-shaped **MEGA MAN** "Energy Meter" appearing upper left in game-playing scenes serves to monitor **MEGA MAN**'s power levels. If and when **MEGA MAN** is bodily struck or hit with enemy projectiles, degrees of energy are lost.

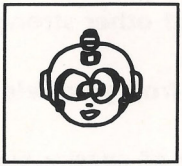
Conversely, the player's **MEGA MAN** power is boosted by winning energy capsules.



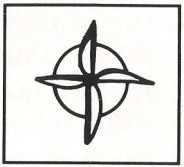
Player's life energy increases



Player's weapon energy increases

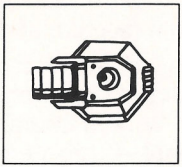


1 UP
Adds One Player



Yashichi
100,000 points

A Magnet Beam will appear during the middle of the Elecman stage. Snare the Magnet Beam to create steps for climbing upward.



Magnet Beam
Becomes a step
for player

The Iceman stage offers real challenge when square-shaped steps quickly appear and disappear on the backdrop. When **MEGA MAN**'s jumps and leaps are timed perfectly, he's able to scale walls and press onward toward defeating empire leader Iceman.

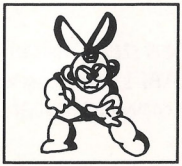
Each time **MEGA MAN** successfully out-duels each of his six foes, he acquires new firepower he will need as **MEGA MAN** enters final stage seven to defeat evil Dr. Wily.

Ah! **MEGA MAN** must use the newly-acquired armament wisely, for he can use them just once while engaged in battle with Dr. Wily.

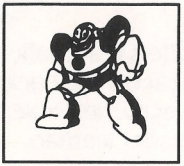
THE MEGA MAN STORY

It's **MEGA MAN** versus the powerful leaders and fighting forces of Monsteropolis — that strange multi-faceted land of robot-like Humanoids.

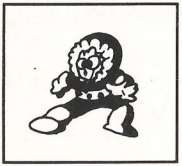
Brilliant scientist Dr. Wright conceived the construction of fully-operational human-like experimental robots to perform specific everyday duties. Dr. Wright, and his assistant Dr. Wily, encouraged with their very first near-human robot — **MEGA MAN** — proceeded to develop six additional Humanoids, all programmed to perform prescribed rituals:



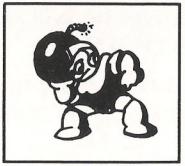
Cutman: Designed to function as a lumberjack. Powerful saw-toothed scissor-like instrument protrudes from head, capable of gnawing through giant forest timbers.



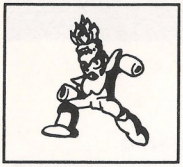
Gutsman: A bulldozing character capable of lifting and transporting huge boulders.



Iceman: Impervious to chilling sub-zero temperatures, capable of human-like performances under extreme climatic conditions.

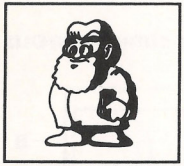


Bombman: A real "blaster" as a heavy duty laborer who uses intensely powerful explosives to clear lands for Dr. Wright's construction projects.



Fireman: Melts and molds metals with flame-throwing torch flaring from atop his head.

Elecman: Dr. Wright's electrifying creation — planned for conducting electrical operations — even supervising nuclear power plants.



But, with the exception of **MEGA MAN**, all of Dr. Wright's near-human robot experimentation went awry. Assistant Dr. Wily turned disloyal, re-programming Dr. Wright's Humanoids, now bent on destroying opposition so Dr. Wily could control the world and its resources.

Resisting re-programming, **MEGA MAN** is chosen the defender of the universe and its inhabitants. **MEGA MAN** dares to single-handedly penetrate seven separate empires of Monsteropolis, eliminating the leaders and followers of these sovereignties.

Get ready for some very exciting challenges!

HOW TO PLAY

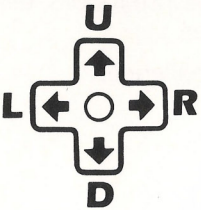
NAMES OF CONTROLLER PARTS & OPERATING INSTRUCTIONS

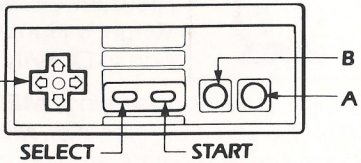
Controller *1 — Moves MEGA MAN in 1 or 2 player game.
Controller *1 and 2 — Moves MEGA MAN in 1 or 2 player continuation game.
Controller *1 and 2 — Moves MEGA MAN in 2 player simultaneous game. (vs. game)

Button A:
Press to make **MEGA MAN** jump.

Button B:
Press to fire.

Control Pad
Each tip is imprinted with letter to show direction or movement:





Four Separate Action Tips
Pressing any of four tips moves you and **MEGA MAN** in that direction.

◄ **MEGA MAN** moves left.
► **MEGA MAN** moves right.
▲ **MEGA MAN** leaps upward.
▼ **MEGA MAN** crouches down.

HOW TO PLAY

Press START Button

Six of **MEGA MAN**'s seven empire enemies will be displayed on the TV/monitor screen. Player selects the character he chooses to challenge by pressing the control pad's tip "R".

Re-press START Button

To begin encounter with the enemy character selected by the player.

Special Feature

Every time a key character is defeated by **MEGA MAN**, the background of enemy's illustration becomes black. When all of Dr. Wily's re-programmed humanoids are eliminated, and all backgrounds appear black, Dr. Wily appears automatically. It is now time for the player to conquer Dr. Wily in this seventh and final stage.

DR. WILY'S EVIL EMPIRE LEADERS

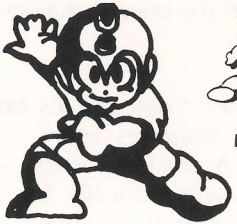
Cutman

Gutsman

Fireman

Bombman

Elecman



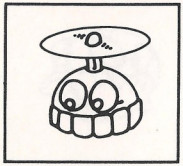
Iceman

Dr. Wily

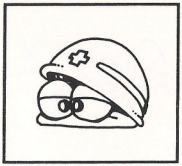
Dr. Wright

Earn From 50,000 To 100,000 Points Per Victory

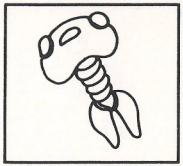
ENEMY CHARACTERS/POINTS SCORED



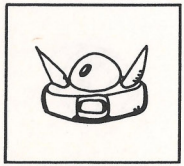
Blader
500 Points
It appears on Cutman, Gutsman, Elecman and the final stage.



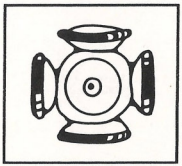
Met
500 Points
It appears on Gutsman.



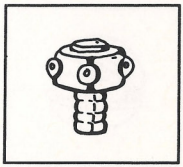
Flea
300 Points
It appears on Cutman, Bombman and the final stage.



Spine
200 Points
It appears on Iceman, Bombman, Fireman, and Elecman stage.

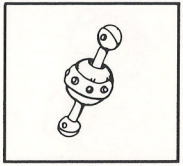


Octopus Battery
300 Points
It appears on Cutman, Bombman, Iceman and the final stage.

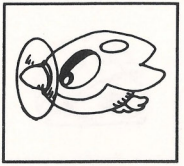


Screw Bomber
500 Points
It appears on Cutman, Bombman, Fireman and the final stage.

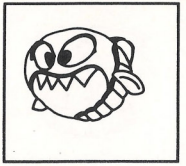
ENEMY CHARACTERS/POINTS SCORED



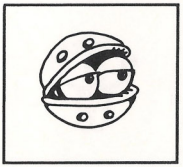
Watcher
800 Points
It appears on Elecman and the final stage.



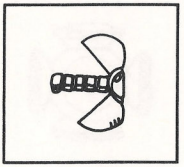
Peng
500 Points
It appears on Iceman and the final stage .



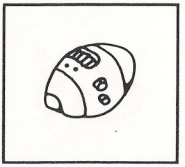
Killer Bullet
800 Points
It appears on Bombman, Fireman, and the final stage.



Flying Shell
800 Points
It appears on Cutman and Bombman stage.



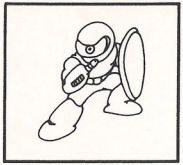
Beak
200 Points
It appears on Cutman, Bombman and the final stage .



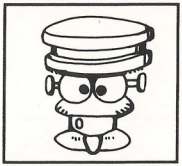
Bombomb

It appears on Bombman and the final stage .

ENEMY CHARACTERS/POINTS SCORED

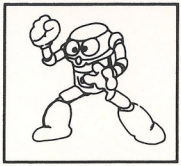


Sniper Joe
5000 Points
It appears on Bombman stage.

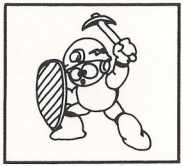


Foot Holder

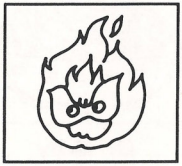
It appears on Iceman and the final stage.



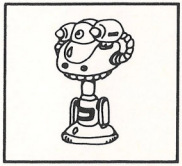
Crazy Razy
500 Points
It appears on Iceman stage.



Picket Man
1500 Points
It appears on Gutsman stage.



Tackle Fire
200 Points
It appears on Fireman stage.



Big Eye
10,000
It appears on Cutman, Gutsman, Iceman, Elecman and the final stage.

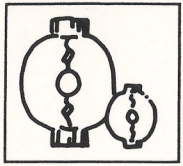
ENEMY CHARACTERS/POINTS SCORED

Dr. Wily

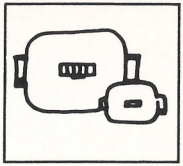
200,000 Points

It appears on the final stage.

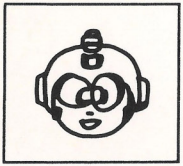
BONUS SYMBOLS



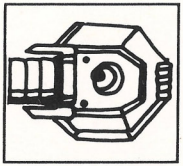
The player's
life energy increases.



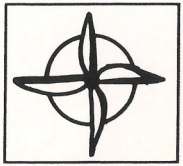
The player's
weapon energy increases.



1 UP
It adds one player.



Magnet Beam
The player can create
a step to go up.



Yashichi
100,000 points bonus.

CONSIGNES DE SECURITE

Prenez le temps de lire les instructions contenues dans ce manuel. Il est de la plus haute importance d'observer et de suivre à la lettre les instructions et recommandations : c'est votre assurance d'obtenir le maximum de satisfaction avec ce produit sur une longue période.

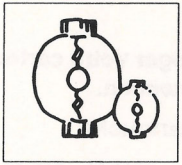
CONSIGNES DE SECURITE

1. **Evitez de soumettre cette cartouche - matériel de haute précision - à des changements extrêmes de température. La conserver à température ambiante.**
2. **Ne touchez pas aux connecteurs. Protéger votre cartouche des poussières en la rangeant dans son boîtier de protection.**
3. **N'essayez jamais de démonter votre cartouche.**
4. **L'utilisation de dissolvants, benzène, alcool, ou tout autre produit de nettoyage peut endommager la cartouche.**
5. **Pour obtenir de meilleurs résultats, jouez à quelque distance de votre poste de télévision.**
6. **Observez une pause de 10 à 20 minutes au bout de 2 heures environ de jeu ininterrompu. Cela augmentera les performances de votre cartouche.**

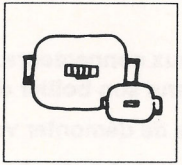
CONSEILS ET ASTUCES DE JEU

Un compteur d'énergie de **MEGA MAN**, en forme de thermomètre, apparaissant dans la partie supérieure gauche des scènes d'action, permet de contrôler les niveaux d'énergie de **MEGA MAN** . Si ce dernier est touché par des projectiles ennemis ou frappé au corps, il perd des niveaux d'énergie.

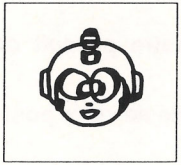
Inversement, la puissance **MEGA MAN** du joueur est accrue en gagnant des capsules d'énergie.



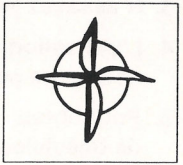
L'énergie vitale du joueur est accrue



La puissance de l'arme du joueur est accrue

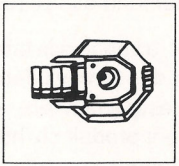


1 up
Ajoute un joueur



Yashichi
100.000 points

Un rayon magnétique apparaît au milieu de l'épisode Elecman.
Emparez-vous du rayon magnétique pour construire des marches d'escalier sur lesquelles grimper.



Rayon magnétique
Sert de marche au joueur

L'épisode Iceman présente un réel défi quand des marches de forme carrée apparaissent et disparaissent rapidement en arrière plan.
Quand les bonds de **MEGA MAN** sont parfaitement synchronisés, celui-ci est alors capable de grimper le long des murs et de rendre encore plus proche la défaite d'Iceman, le chef de l'Empire.

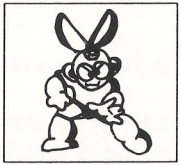
Chaque fois que **MEGA MAN** sort vainqueur du duel avec chacun de ses six adversaires, il acquiert une nouvelle puissance de feu dont il aura besoin, en tant que **MEGA MAN**, pour gagner le septième épisode et battre le méchant docteur Wily.

Attention ! **MEGA MAN** doit utiliser ses nouvelles armes avec prudence, car il ne peut s'en servir qu'une fois au cours de sa lutte avec le docteur Wily.

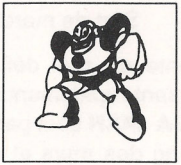
L'HISTOIRE DE MEGA MAN

C'est **MEGA MAN** contre les chefs puissants et les guerriers de Monstéropolis — cette nation étrange et variée d'Humanoïdes pareils à des robots.

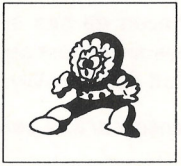
Un savant génial, le docteur Wright, a imaginé la fabrication de robots expérimentaux, entièrement capables d'accomplir des travaux déterminés de tous les jours. Encouragés par leur tout premier robot presque humain — **MEGA MAN** — le docteur Wright et son assistant, le docteur Wily, ont produit six humanoïdes supplémentaires, tous programmés pour accomplir les travaux suivants :



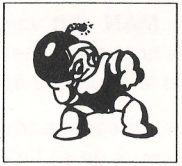
Cutman : Son rôle est celui d'un bûcheron. Un puissant instrument en forme de scie sort de sa tête, et peut couper des arbres géants.



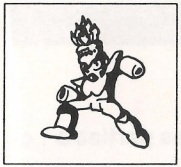
Gutsman : Personnage de la force d'un bulldozer, il peut soulever et transporter des charges énormes.



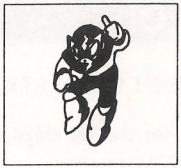
Iceman : Insensible aux températures en dessous de zéro degré, capable de remplir le rôle de l'Homme dans les conditions climatiques les plus sévères.



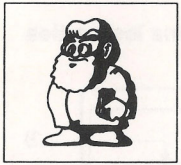
Bombman : C'est un travailleur de force, il s'éclate littéralement en employant des explosifs extrêmement puissants pour dégager les terrains destinés aux projets de construction du docteur Wright.



Fireman : Fait fondre et moule les métaux en se servant d'un lance-flammes sur le haut de la tête.



Elecman : La création du docteur Wright, une créature électrisante - destinée aux travaux d'électricité - y compris le contrôle de centrales nucléaires



Mais à part **MEGA MAN**, tous les robots presque humains du docteur Wright se sont détraqués. Le docteur Wright a été trahi par son assistant, le docteur Wily, qui a reprogrammé les Humanoïdes. Ces derniers sont déterminés à détruire toute opposition à la domination du docteur Wily sur le monde et ses ressources.

Combattant cette reprogrammation, **MEGA MAN** est désigné comme défenseur de l'univers et de ses habitants. **MEGA MAN** a le courage de s'infiltrer, tout seul, dans les sept empires distincts de Monstéropolis, élimant les chefs de ces états et leurs comparses.

Attendez-vous à des défis passionnants !

MODE D'EMPLOI

NOM DES COMMANDES ET UTILISATION

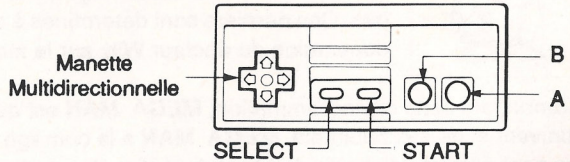
Commande 1 : **Permet de déplacer MEGA MAN dans les parties à 1 ou 2 joueurs.**

Commandes 1 et 2 : **permettent de déplacer MEGA MAN dans les parties à 1 ou 2 joueurs en continu.**

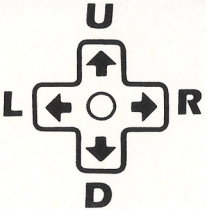
Commandes 1 et 2 : **permettent de déplacer MEGA MAN dans les parties simultanées à 2 joueurs.**

Bouton A
Appuyer pour faire bondir **MEGA MAN**

Bouton B
Appuyer pour tirer



Manette Multi-directionnelle
A chaque extrémité une lettre indique la direction ou le mouvement.



Quatre commandes de mouvements distincts
En appuyant sur l'une des 4 extrémités, vous déplacez **MEGA MAN** dans la direction choisie.

◄ **MEGA MAN** va à gauche

► **MEGA MAN** va à droite

▲ **MEGA MAN** saute en l'air

▼ **MEGA MAN** s'accroupit

MODE D'EMPLOI

Appuyez sur le bouton **START**

Six des sept chefs ennemis de **MEGA MAN** apparaissent sur votre écran. Le joueur choisit le personnage qu'il veut défier en appuyant sur l'extrémité droite de la manette multidirectionnelle, portant la lettre R

Re-appuyez sur le bouton START
pour rencontrer l'ennemi que vous avez choisi.

Effet spécial

Chaque fois que **MEGA MAN** élimine un personnage principal, l'image d'arrière-plan devient noire. Quand tous les humanoïdes reprogrammés par le Docteur Wily ont été supprimés et que toutes les images d'arrière-plan sont devenues noires, le Docteur Wily apparaît automatiquement. C'est le moment où le joueur doit vaincre le Docteur Wily dans une septième et ultime rencontre.

LES CHEFS DE L'EMPIRE DIABOLIQUE DU DR WILY'S

Cutman

Gutsman

Fireman

Bombman

Elecman

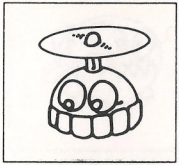
Iceman

Dr Wily

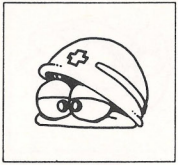
Dr Wright

Gagnez de 50.000 à 100.000 points par victoire

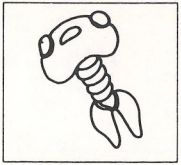
PERSONNAGES ADVERSES/POINTS GAGNES



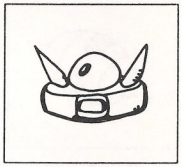
Blader
500 points
Apparaît dans Cutman, Gutsman, Elecman, et le dernier épisode.



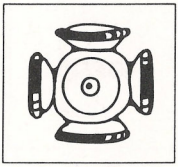
Met
500 points
Apparaît dans Gutsman.



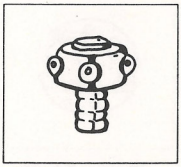
Flea
300 points
Apparaît dans Cutman, Bombman, et le dernier épisode.



Spine
200 points
Apparaît dans Iceman, Bombman, Fireman et Elecman

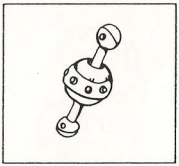


Octopus Battery
300 points
Apparaît dans Gunman, Bombman, Iceman et le dernier épisode.

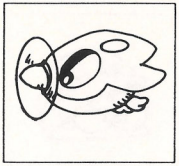


Screw Bomber
500 points
Apparaît dans Cutman, Bombman, Fireman et le dernier épisode.

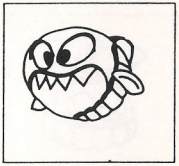
PERSONNAGES ADVERSES / POINTS GAGNES



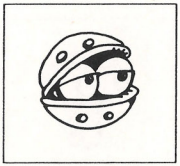
Watcher
800 points
Apparaît dans Elecman et le dernier épisode.



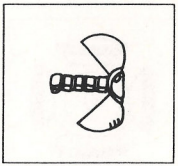
Peng
500 points
Apparaît dans Iceman et le dernier épisode.



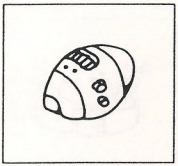
Killer Bullet
800 points
Apparaît dans Bombman, Fireman, et le dernier épisode.



Flying Shell
800 points
Apparaît dans Cutman et Bombman.



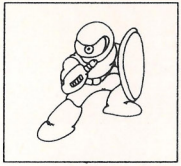
Beak
200 points
Apparaît dans Cutman, Bombman, et le dernier épisode.



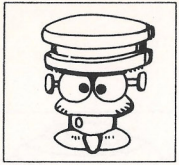
Bombomb

Apparaît dans Bombman et le dernier épisode.

PERSONNAGES ADVERSES / POINTS GAGNES

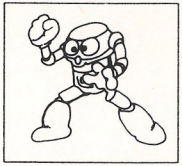


Sniper Joe
5000 points
Apparaît dans Bombman

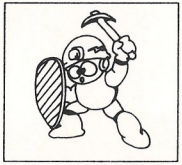


Foot Holder

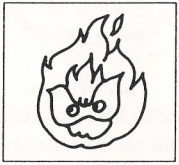
Apparaît dans Iceman, et le dernier épisode.



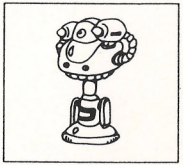
Crazy Razy
500 points
Apparaît dans Iceman.



Picket Man
1.500 points
Apparaît dans Gutsman.



Tackle Fire
200 points
Apparaît dans Fireman.

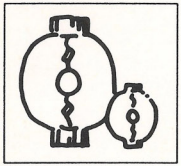


Big Eye
10.000 points
Apparaît dans Cutman, Gutsman,Iceman, Elecman et le dernier épisode.

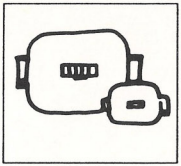
PERSONNAGES ADVERSES / POINTS GAGNES

Dr Wily
200.000 points
Apparaît au dernier épisode.

LES BONUS : SYMBOLES

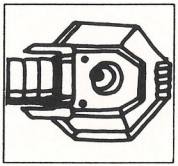


Energie vitale du joueur accrue

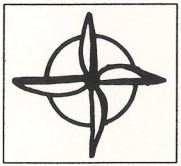


Puissance de l'arme du joueur accrue

1 UP
Vie supplémentaire



Rayon magnétique
Le joueur peut créer une marche d'escalier où monter.



Yashichi
100.000 points de bonus.

VOORZORGSMAATREGELEN

Lees voor het spelen deze gebruiksaanwijzing aandachtig door. Als je je goed aan alle voorzorgsmaatregelen en aanwijzingen houdt, heb je lang plezier van het spel.

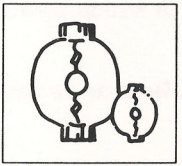
VOORZORGSMAATREGELEN

1. **Leg de spelcassette niet op te hete of te koude plaatsen. Bewaar hem bij kamertemperatuur.**
2. **Kom niet aan de electrische contacten. Bewaar de cassette in de daarvoor bedoelde stofhoes.**
3. **Probeer het Game Pak nooit uit elkaar te halen.**
4. **Maak hem niet schoon met thinner, terpentine, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.**
5. **Ga voor het beste spel-resultaat minimaal 2 meter van het scherm zitten.**
6. **Neem na meer dan twee uur spelen een pauze van 10-20 minuten. Dit zal je spelresultaat bevorderen.**

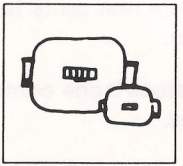
SPELTIPS

Tijdens het spel zie je links boven in beeld MEGA MAN's «Energie-meter». Je kunt van deze thermometer-achtige meter MEGA MAN's kracht aflezen. Je verliest energie en kracht als MEGA MAN geraakt wordt door de vijand.

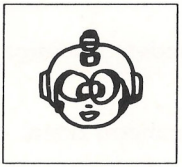
Je energie en kracht neemt toe als je energie-capsules wint.



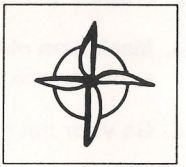
Je «levens» energie neemt toe



Je «wapens» energie neemt toe

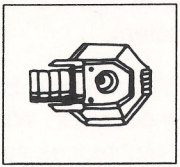


1 up
1 extra leven



Yashichi
100.000 punten

Er verschijnt een «magneet-straal» tijdens de «Elecman-fase».
Gebruik deze magneetstraal om een ladder te maken om omhoog te klimmen.



Magneet straal
Gebruik deze als ladder

Tijdens de «Iceman-fase» zie je vierkante blokjes tegen de achterwand verschijnen en verdwijnen. Als MEGA MAN's sprongen perfect uitgevoerd worden kan hij muren beklimmen om zo uiteindelijk Iceman te kunnen verslaan.

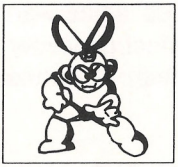
Telkens als MEGA MAN een van zijn zes gevaarlijke tegenstanders verslaat krijgt hij meer kracht die hij nodig heeft om in de laatste uitdaging de kwade Dr. Willy te verslaan.

MEGA MAN moet zijn nieuwe wapens doordacht gebruiken, want hij kan in de laatste confrontatie met Dr. Willy zijn wapens maar een keer gebruiken.

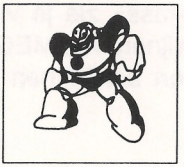
HET VERHAAL VAN MEGA MAN

MEGA MAN vecht tegen de kwade legers en leiders van Monsteropolis—het land van de robot-achtige monsters.

De briljante geleerde Dr. Wright ontwierp bijna-menselijke robots om ze gewoon dagelijks werk te laten doen. Dr. Wright en zijn assistent Dr. Willy maakten, aangemoedigd door het succes van het eerste exemplaar bijna-mens robot — **MEGA MAN** — nog zes andere bijna -mens robots. Hieronder zie je de taken waarvoor ze ontworpen zijn.

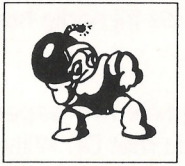


Cutman (de Schaar) : Ontworpen als houthakker. Op zijn hoofd een paar schaar-achtige bladen met zaagtanden. Sterk genoeg om makkelijk door de grote woudreuzen te zagen.

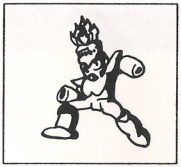


Gutsman (de Patser) : Een soort menselijke bulldozer. Hij kan met gemak grote rotsblokken oppakken en verplaatsen.

Iceman (de Vriezer) : Ongevoelig voor ijzige temperaturen. Ontworpen om onder extreme omstandigheden zwaar werk te doen.

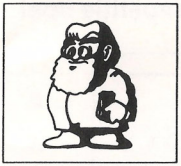


Bombman (de Bom) : Een echte «knaller» Ontworpen om met zware explosieven terreinen kaal te maken om daar te kunnen bouwen.



Fireman (de Vlam) : Smelt en smeedt metaal met de toorts op zijn hoofd.

Elecman (de Schok) : De schokkende creatie van Dr. Wright. Ontworpen voor reparaties aan electrische installaties. Zelfs voor de bewaking van atoomcentrales.



Helaas zijn alle robots — uitgezonderd **MEGA MAN** — van Dr. Wright veranderd in kwade machines. De kwade assistent Dr. Willy heeft alle robots opnieuw geprogrammeerd. Hun nieuwe opdracht is het vernietige van alles en iedereen die Dr. Willy tegen willen houden de wereld te veroveren.

De niet opnieuw-geprogrammeerde **MEGA MAN** is de laatste hoop van het heetal en alle mensen. **MEGA MAN** heeft de moed om de zeven aparte rijken van de kwade robots binnen te dringen en alle vijanden en hun leiders te vernietigen.

Bereid je voor op spannende uitdagingen !

SPELBESCHRIJVING

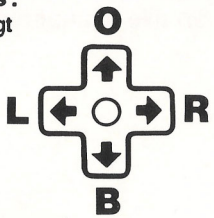
Hoe werken de controllers & bedienings -instructies

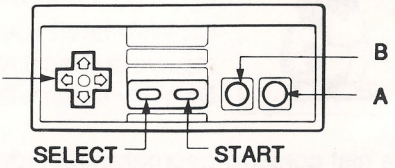
Controller 1 - Bestuurt MEGA MAN in 1 of 2 spelers-spel
Controller 1 en 2 - Bestuurt MEGA MAN in 1 of 2 spelers-spel
Controller 1 en 2 - Bestuurt MEGA MAN in 2 spelers-competitie spel (vs. spel)

A Knop :
MEGA MAN springt

B Knop :
Vuur-knop

Vierpuntsdruktoets :
MEGA MAN beweegt in de aangegeven richting.





Vier verschillende richtingen.
MEGA MAN beweegt in de aangegeven richting als je op de toets drukt.

◄ **MEGA MAN** gaat naar links.

► **MEGA MAN** gaat naar rechts.

▲ **MEGA MAN** gaat omhoog.

▼ **MEGA MAN** gaat naar beneden.

SPELBESCHRIJVING

Druk op **START**

Je ziet nu zes van de zeven tegenstanders van **MEGA MAN**. Kies de tegenstander waartegen je het wilt opnemen met «Rechts» op de vierpuntsdruktoets.

Druk nog een keer op START

Je begint nu het gevecht tegen de gekozen tegenstander.

Speciale START

Als je een van de zes tegenstanders verslagen hebt, wordt de achtergrond van dit figuurtje zwart. Zodra je alle zes verslagen hebt, verschijnt Dr. Willy automatisch op het scherm. Nu is het tijd om de laatste uitdaging aan te nemen en Dr. Willy in deze zevende fase te verslaan.

DR WILLY'S KWADE HANDLANGERS

Cutman

Gutsman

Fireman

Bombman

Elecman

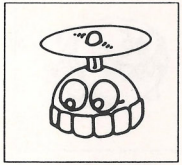
Iceman

Dr Wily

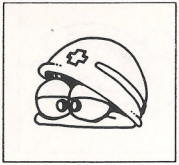
Dr Wright

Verdien tussen de 50.000 en 100.000 punten per overwinning.

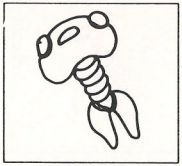
VIJANDEN / TE BEHALEN PUNTEN



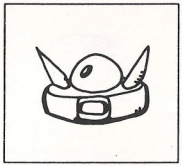
Blader
500 punten
Verschijnt bij Cutman, Gutsman, Elecman en de zevende fase.



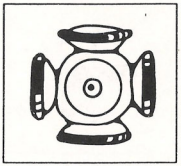
Helm
500 punten
Verschijnt bij Gutsman.



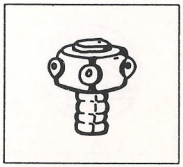
Vlo
300 punten
Verschijnt bij Cutman, Bombman en de zevende fase.



Graat
200 punten
Verschijnt bij Iceman, Bombman, Fireman en Elecman.

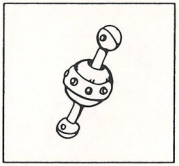


Octopus
300 punten
Verschijnt bij Cutman, Bombman,Iceman en de zevende fase.

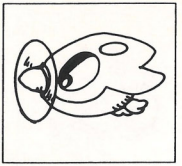


Schroef-bom
500 punten
Verschijnt bij Cutman, Bombman, Fireman en de zevende fase.

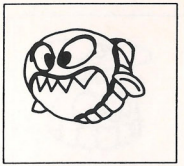
VIJANDEN / TE BEHALEN PUNTEN



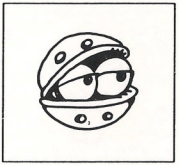
Oog
800 punten
Verschijnt bij Elecman
en de zevende fase.



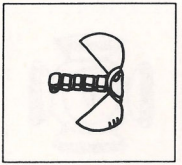
Peng
500 punten
Verschijnt bij Iceman
en de zevende fase.



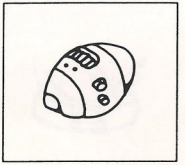
Killer kogel
800 punten
Verschijnt bij Bombman,
Fireman en de zevende fase.



Vlieg Schelp
800 punten
Verschijnt bij Cutman
en bij Bombman.



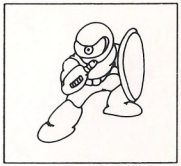
Bijl
200 punten
Verschijnt bij Cutman,
Bombman en
de zevende fase.



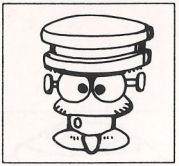
Bombomb

Verschijnt bij Bombman
en de zevende fase.

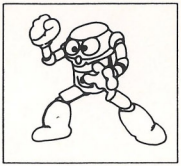
VIJANDEN / TE BEHALEN PUNTEN



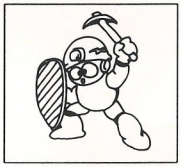
De Dief
500 punten
Verschijnt bij Bombman.



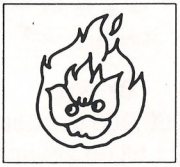
De Voet
Verschijnt bij Iceman
en de zevende fase.



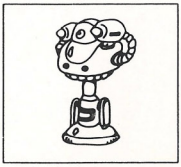
Crazy Razy
500 punten
Verschijnt bij Iceman.



De Houweel
1500 punten
Verschijnt bij Gutsman.



Vuurbal
200 punten
Verschijnt bij Fireman.

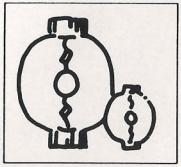


Big Eye
10.000 punten
Verschijnt bij Cutman,
Gutsman, Iceman, Elecman
en de zevende fase.

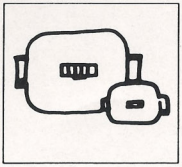
VIJANDEN / TE BEHALEN PUNTEN

Dr Wily
200.000 punten
Verschijnt bij de zevende fase.

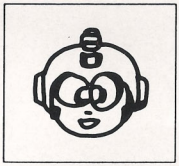
BONUS FIGUREN



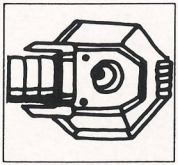
Je «levens-energie»
wordt vergroot.



Je «wapens « energie
wordt vergroot.



1 UP
1 extra leven



Magneet straal
Je kunt hiermee een trap
maken

Yashichi
100.000 punten.

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Printed in Japan
Imprime au Japon